
Disney
Mickey
Magic
MAGIA BORRAS
12301
© DISNEY
INCLUYE 30 TRUCOS DE MAGIA

Érase una vez...

Un mago que estaba reunido con sus amigos les dijo: «¡Prestad atención!» Y les mostró dos monedas, una de 20 y otra de 5 céntimos de Euro. Seguidamente pidió a uno de sus amigos que, sin que él lo viera, escondiese una moneda en cada uno de los bolsillos de su pantalón.
El mago se volvió de espaldas para no ver nada, mientras el compañero se escondía una moneda en cada bolsillo. Una vez listo, el mago se volvió y pidió al jugador que mentalmente multiplicara cada moneda por un número pequeño, escogido al azar. Luego que le dijera la suma total y a continuación adivinó en qué bolsillo había escondido cada moneda. La sorpresa fue enorme, al comprobar los poderes mentales que había demostrado.

Fantástico, ¿verdad?

Pues bien, si deseas aprender este maravilloso y fácil truco de MAGIA... éste, y muchísimos más, los encontrarás en tu maletín de MAGIA DISNEY.

¡ENHORABUENA! Acabas de entrar a formar parte de MAGIA DISNEY y, como buen aprendiz de mago, debes leer con atención las instrucciones de este manual y seguir los consejos que harán de ti un gran artista.

1. Lee con atención el truco que quieras presentar, hasta aprender todos sus detalles.
2. Ensaya el truco tantas veces como sea necesario, hasta que te salga con soltura.
3. En tu actuación no repitas nunca un truco.
4. Guarda el SECRETO aprendido.
5. Usa la «varita mágica» siempre que te sea posible. Este detalle ayudará a crear misterio durante tu actuación.

Seguid siempre estas sugerencias, son las reglas de oro de la MAGIA.

¡ADELANTE!
MICKEY MOUSE



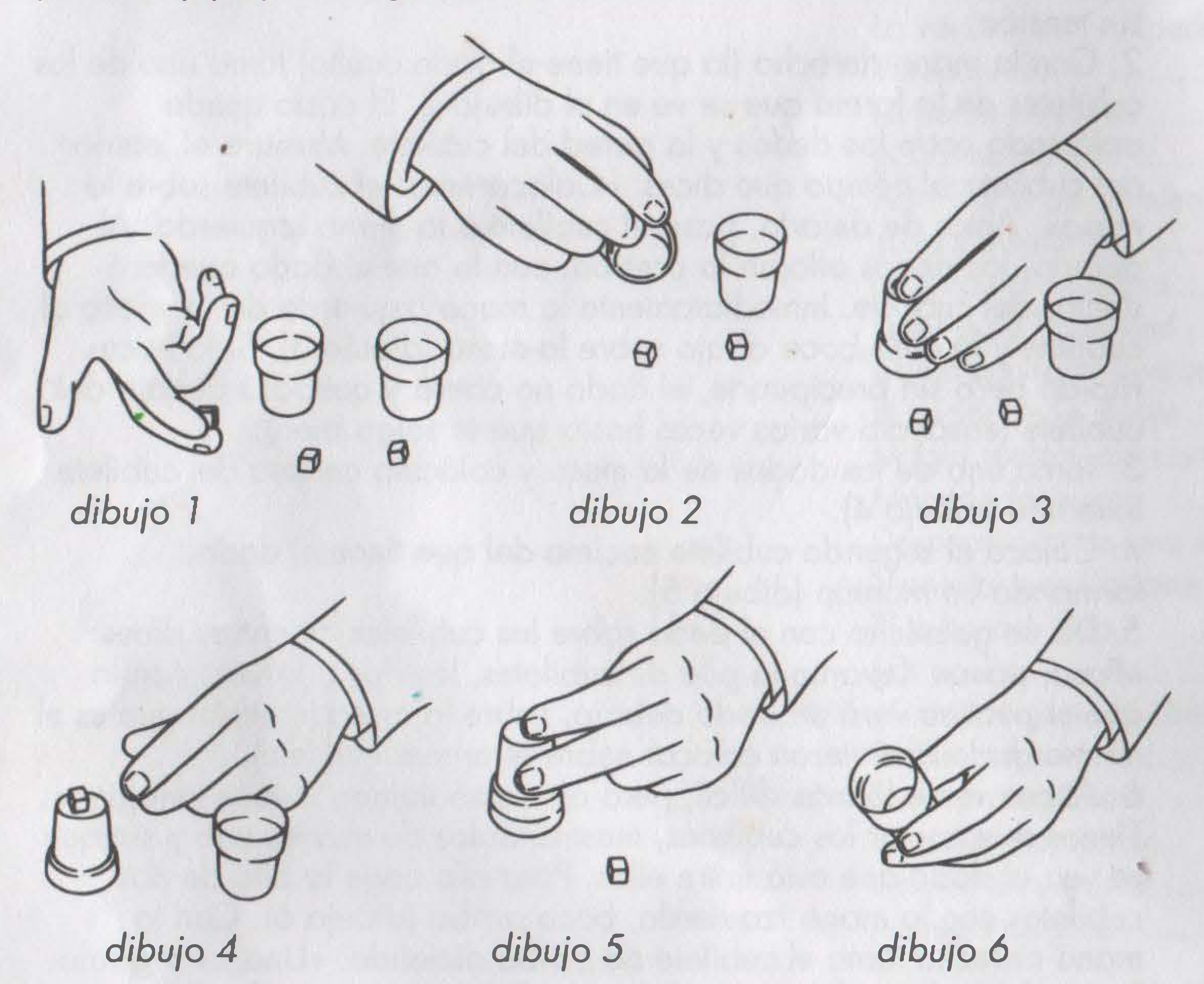
ÍNDICE

(pero sin precipitarte) no darás tiempo a caer el dado, que seguirá permaneciendo oculto para los espectadores.

7. Dices: «seguiremos con el otro dado». Mientras lo dices, empiezas a dejar cubiletes sobre la mesa de la siguiente forma: nuevamente los coges con la mano izquierda, boca arriba. Saca por debajo el primero de los cubiletes, y lo dejas sobre la mesa, girándolo. Lo dejas colocado a unos 10 centímetros del dado. Saca el segundo (con el dado oculto), dale la vuelta y colócalo sobre el dado que está en la mesa. Nuevamente el dado oculto caerá en la mesa, secretamente, reuniéndose con el anterior.

8. Estás a punto de repetir los movimientos de los puntos 3, 4, 5 y 6, con lo que los dos dados se reunirán, al final, bajo un solo cubilete.

9. Para acabar, cuenta los cubiletes (con el dado oculto) como en el punto 6, y ya puedes guardarlos



dibujo 1 *dibujo 2* *dibujo 3*

dibujo 4 *dibujo 5* *dibujo 6*



El dado viajero 1

EFECTO: Un dado desaparece de una mano y aparece en la otra.

MATERIAL: Dos dados de espuma.

CÓMO HACERLO: Coloca los dos dados encima de la mesa, uno a tu derecha y otro a tu izquierda, a la vista del público. Coge un dado con tu mano derecha y sujétalo con el dedo pulgar y el resto de los dedos (si giras la mano, ésta esconderá el dado). Coloca la mano derecha con el dado contra la mano izquierda abierta y **cierra la mano izquierda**, pero no dejes el dado en ella. Sólo simúlalo. El dado permanece sujeto y escondido en tu mano derecha. Sin hacer ninguna pausa coge el otro dado también con la mano derecha y ciérrala con los dos dados escondidos. El público creerá que tienes un dado en cada mano. Ahora es el momento de abrir misteriosamente la mano izquierda y mostrarla vacía. Abre la mano derecha y verán que contie dos dados. Un viaje fascinante.
Practica este truco frente a un espejo hasta que te sientas seguro.
Cuando termines, guarda el material utilizado en tu caja de magia.

El dado viajero 2

EFECTO: Un dado desaparece de tus manos para reaparecer en las de un espectador.

MATERIAL: Dos dados de espuma.

CÓMO HACERLO: Este es un truco que funciona muy bien, especialmente después de hacer el anterior.
Coloca los dos dados encima de la mesa, uno a tu derecha y otro a tu izquierda, a la vista del público. Dirígete a un espectador y dile: «Extiende una mano, te daré uno de los dados. Cuando te lo dé, cierra bien la mano, para que no se caiga y no la abras hasta que te lo diga. Uno es para mi y el otro para ti». Coge un dado con tu mano derecha y sujétalo con el dedo pulgar y el resto de los dedos (si giras la mano, el dado quedará escondido en tu mano). Coloca la mano derecha con el dado contra la mano izquierda abierta y **cierra la mano izquierda**, pero no dejes el dado en ella. Sólo simúlalo. El

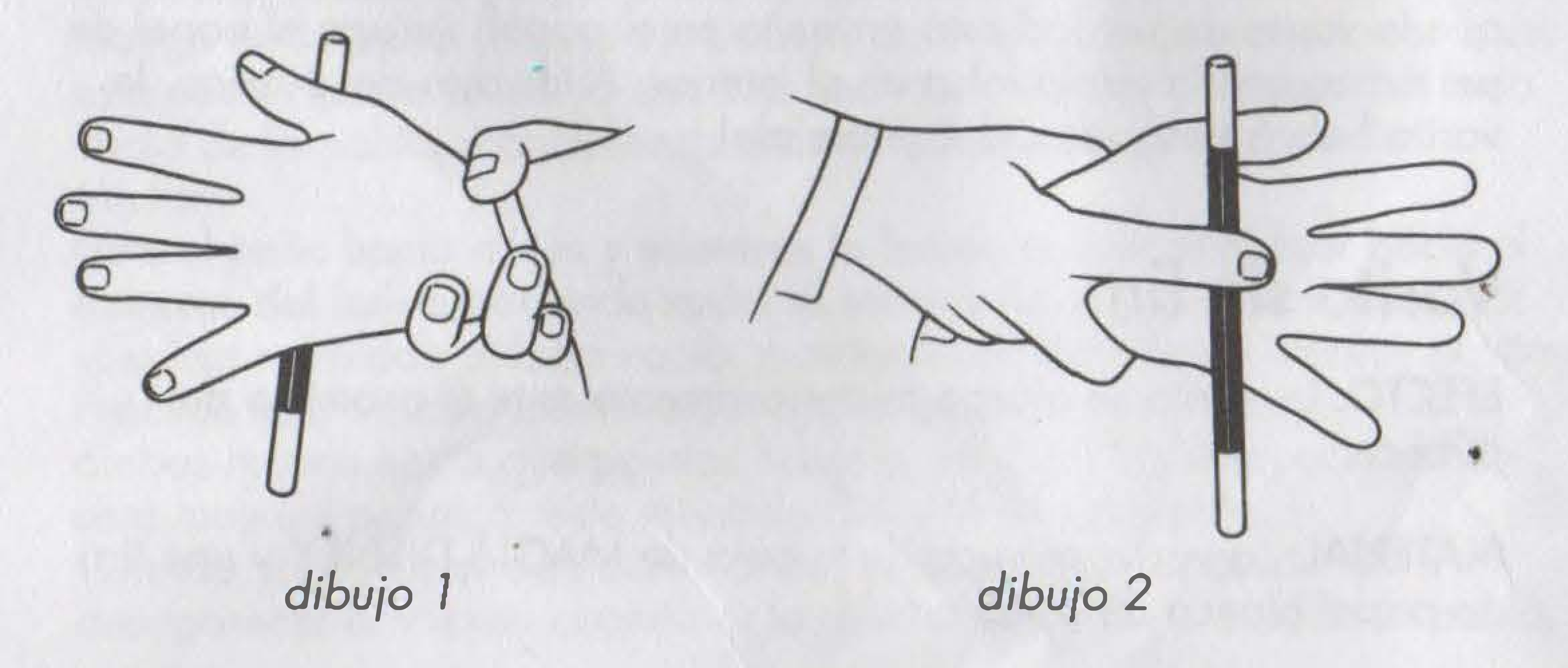
dado permanece sujeto y escondido en tu mano derecha. Sin hacer ninguna pausa coge el otro dado también con la mano derecha y deja ambos en la mano del espectador. Pídele que cierre inmediatamente la mano. Ahora es el momento de abrir misteriosamente la mano izquierda y mostrarla vacía. Pide al espectador que abra su mano y verá que tiene dos dados. Fascinante e increíble.

Manos magnéticas

EFECTO: La varita mágica se sostiene en una mano «por arte de magia».

MATERIAL: La varita mágica de tu caja de MAGIA DISNEY.

CÓMO HACERLO: Coge la varita mágica, abre la palma de tu mano izquierda, ponla mirando hacia arriba y coloca la varita encima. Ahora coloca tu mano derecha alrededor de tu muñeca, tal y como indica el dibujo 1. Cierra la mano izquierda alrededor de la varita y gira la mano con la varita en ella. **Mientras lo haces, extiende tu dedo índice de la mano derecha tal y como indica el dibujo 2.** Ahora abre lentamente la mano izquierda mientras sujetas la varita con el dedo índice de la mano derecha. La varita parece sujeta por tus **MANOS MAGNÉTICAS**. Cierra la mano izquierda alrededor de la varita y gírala otra vez quitando el dedo índice. Finalmente abre la mano y todo el mundo verá que no hay truco.
Cuando termines, guarda el material utilizado en tu caja de magia.



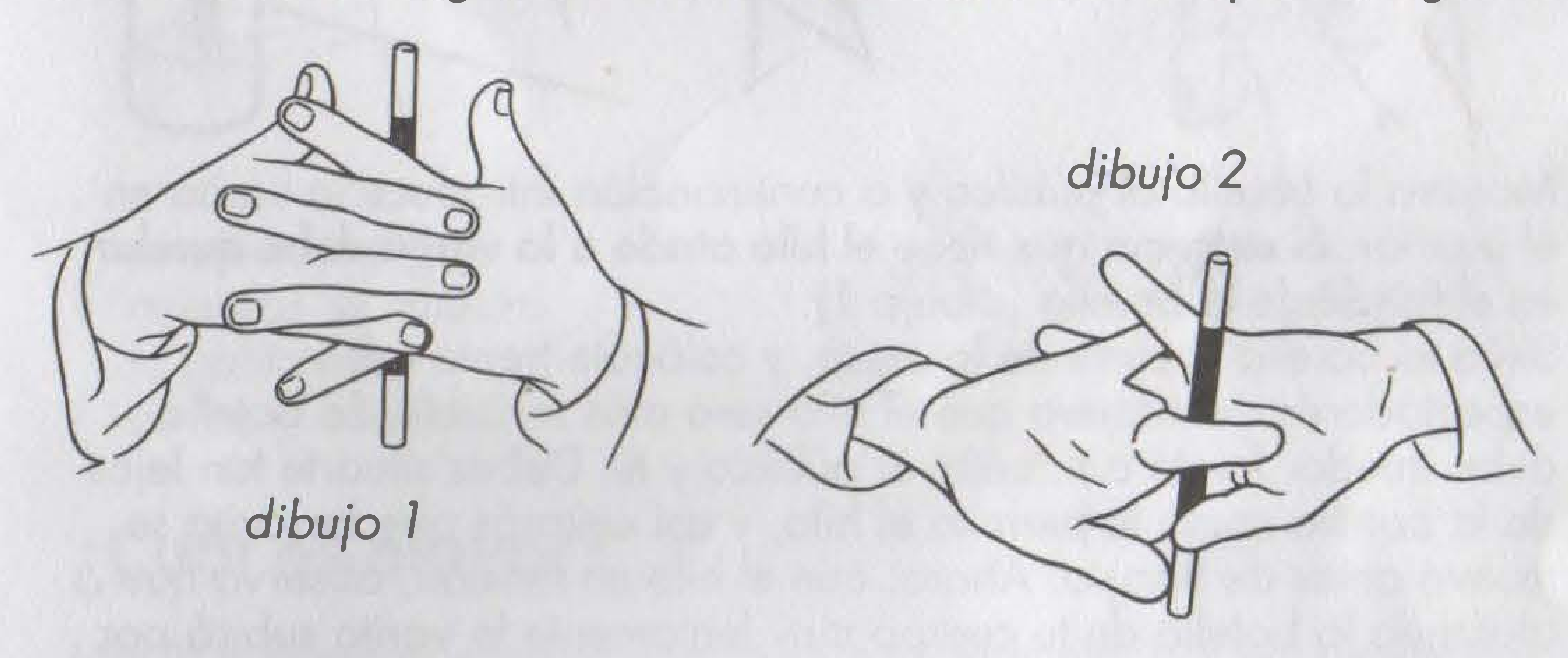
dibujo 1 *dibujo 2*

Manos mágicas

EFECTO: La varita mágica se sostiene entre las manos «por arte de magia».

MATERIAL: La varita mágica de tu caja de MAGIA DISNEY.

CÓMO HACERLO: Coloca la varita en la palma de tu mano. Sin soltarla, cruza los dedos extendidos de ambas manos pero dejando sin cruzar el dedo medio de una de ellas, tal y como indica el dibujo 1. El dedo quedará escondido entre las manos. El público no se dará cuenta de que falta un dedo. Utiliza este dedo para sujetar la varita, como muestra el dibujo 2, y parecerá que se sostenga mágicamente. **¡Fantástico! Tienes MANOS MÁGICAS.**
Cuando termines, guarda el material utilizado en tu caja de magia.



dibujo 2

dibujo 1

Varita flotante

EFECTO: La varita mágica sale de una botella gracias a tus poderes mágicos.

MATERIAL: La varita mágica de tu caja de MAGIA DISNEY, un hilo fino tipo nylon transparente y una botella vacía, que sea transparente.

CÓMO HACERLO: Coge un extremo del hilo y átalo a una de las puntas de la varita, (también puedes usar cinta adhesiva para fijar el hilo a la varita). Ata el otro extremo del hilo a un botón de tu camisa o chaqueta o al botón de tus pantalones.

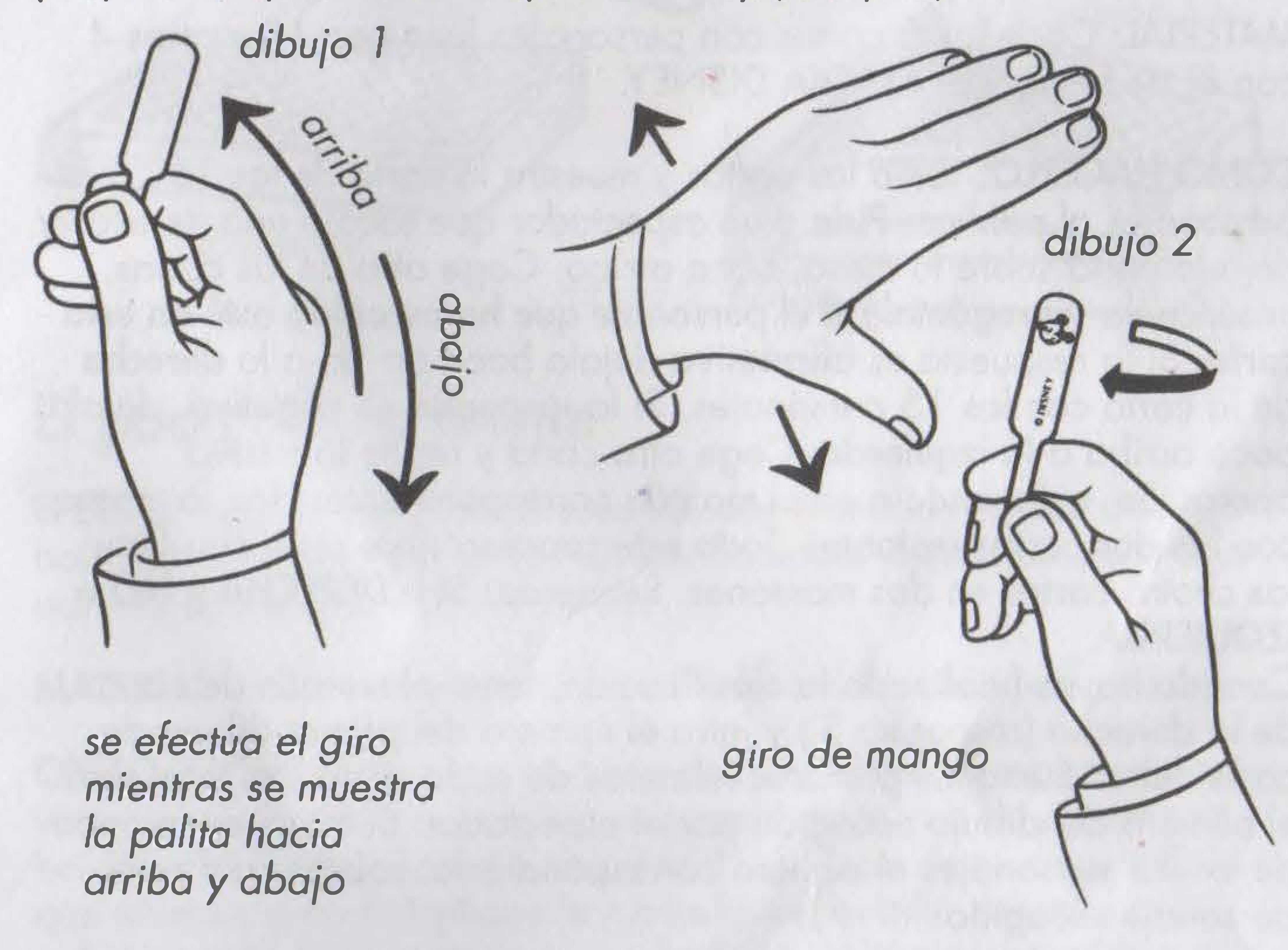
CÓMO HACERLO: Antes de empezar el truco, deberás enrollar la tira de papel blanco alrededor de la varita mágica y sujetarla con un poco de cinta adhesiva. Asegúrate que se desliza con facilidad, arriba y abajo, y colócalo hacia la mitad de la varita. Escóndela en la manga, de forma que asome sólo la mitad de la varita, es decir, desde el extremo blanco hasta la mitad del papel. Ya estás listo para presentar el truco.
Saluda al público mostrándoles la varita y comentándoles que para tu gusto es demasiado corta y que vas a alargarla. Tira del extremo que está a la vista, muy lentamente, y al salir de tu manga poco a poco, da la sensación de ser mucho más larga. Guarda con cuidado el trozo de papel en tu mano y procura deshacerte de él sin que nadie lo note.

La palita sorpresa

EFECTO: Un dibujo aparece y desaparece en la palita sorpresa.

MATERIAL: La palita con la cara de MICKEY de tu caja de MAGIA DISNEY.

CÓMO HACERLO: Primero debes aprender el **movimiento básico**, con el cual muestras dos veces el mismo lado de la palita aunque el público cree haber visto las dos caras distintas. Este **movimiento básico** se efectúa de la siguiente manera:
Toma la palita. Por un lado no tiene nada, y por el otro la cara de MICKEY. Cógela por el mango con los dedos índice y pulgar, mostrando el lado sin dibujo. **Ahora vas a enseñar el otro lado de la palita girando el puño hacia ti y hacia arriba. Mientras lo estás haciendo, mueve el pulgar hacia el extremo del índice haciendo rodar el mango de la palita** (dibujo 1). Deberá parecer que el otro lado también está vacío. Hasta ahora lo que has hecho es mostrar solamente el lado vacío de la palita, manteniendo escondido el lado de la cara de Mickey.
Gira el puño hacia abajo y mientras lo haces, mueve el pulgar hacia el extremo del índice haciendo rodar el mango de la palita. Una vez más sólo has mostrado el lado vacío, manteniendo la cara de Mickey oculta.
Practica este sencillo movimiento, hacia arriba y hacia abajo, con ambas manos hasta que puedas hacerlo sin mirar las instrucciones. Te será muy útil practicar este ejercicio delante de un espejo.
Cuando ya domines este movimiento, podrás hacer aparecer y desaparecer a Mickey cuando tú lo desees: saca de tu bolsillo la palita, enséñala por ambos lados mostrando que no tiene nada de particular, pero... es mágica. Ahora, sujetando la palita con la mano derecha, pasa por encima la mano izquierda con aire misterioso y... ¡sorpresa!, aparece el dibujo de Mickey (*dibujo 2*).



¿Cuál es mayor?

EFECTO: El mago muestra dos tarjetas y pregunta: «¿Cuál de las dos es mayor?». Después que el público responda, el mago cambia la posición de las dos tarjetas para demostrar que el público se ha equivocado.

MATERIAL: Las dos tarjetas curvada, con el mismo personaje de tu caja de MAGIA DISNEY.

CÓMO HACERLO: Coge las dos tarjetas y colócalas en la mesa, una junto a la otra. Gracias a una ilusión óptica parecerá que una de las tarjetas es mayor que la otra. Cuando preguntes al público, no verán que las dos son del mismo tamaño. Cambia las posiciones de las tarjetas y el público comprobará que la que antes se veía mayor, ahora parece menor y viceversa.



Adivinar el pensamiento

EFECTO: El mago adivina una imagen escogida por un espectador.

MATERIAL: Coge las 5 cartas con personajes (una con 15 y otras 4 con 8) de tu caja de MAGIA DISNEY.

CÓMO HACERLO: Toma las cartas y muestra la carta de los 15 personajes al público. Pide a un espectador que escoja uno de ellos y deja la carta sobre la mesa, boca arriba. Coge otra de las cartas, enséñasela y **pregúntale si el personaje que ha escogido está en esta carta**. Si la respuesta es **afirmativa** déjala boca arriba a la **derecha** de la carta con los 15 personajes. Si la respuesta es **negativa**, déjala boca arriba a la **izquierda**. Coge otra carta y repite la misma operación, colocándola en el montón correspondiente. Haz lo mismo con las dos cartas restantes. Todo este proceso sirve para clasificar las cuatro cartas en dos montones. Recuerda: **SÍ = DERECHA y NO = IZQUIERDA**.
Cuando hayas finalizado la clasificación, toma el montón de cartas de la derecha (respuesta SI) y mira el número del primer dibujo de cada carta. Suma los primeros números de cada carta y el total será el número del dibujo escogido por el espectador. Si miras en la carta de los 15 personajes el número correspondiente, sabrás cuál es el personaje escogido.

¿Lápiz o varita?

EFECTO: La varita mágica se transforma en un lápiz.

MATERIAL: La varita de tu caja de MAGIA DISNEY, un lápiz y un pañuelo.

CÓMO HACERLO: Antes de empezar, esconde un lápiz en la manga de tu brazo izquierdo, sin que se vea, pero debe asomarse por el borde de la manga unos milímetros.
Coge la varita con tu mano izquierda y mantenla en posición vertical. Levanta el brazo como enseñándola, de manera que el extremo inferior de la varita quede exactamente sobre la abertura de tu manga izquierda. Con la mano derecha coge el pañuelo y cubre con él la varita. En este mismo instante, extiende el dedo índice izquierdo y deja caer la varita en el interior de tu manga. Debajo del pañuelo quedará el índice extendido, pero todos creerán que es la varita mágica. Pon la mano derecha debajo del pañuelo. Coge la punta del lápiz que asoma por tu manga y en un movimiento rápido y preciso, sustituye el dedo por el lápiz. El público creerá realmente que la varita se ha convertido en lápiz.

Una varita de goma

EFECTO: La varita se vuelve flexible, como si fuera de goma.

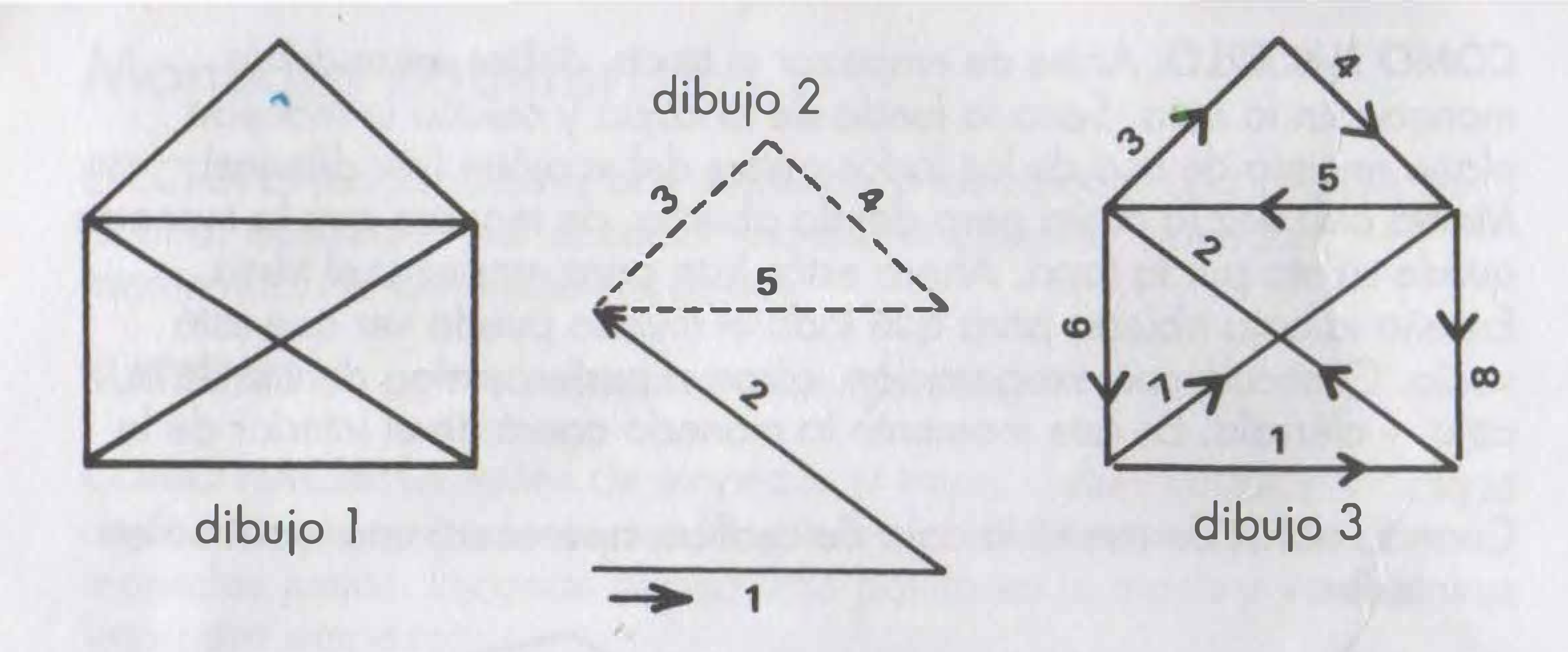
MATERIAL: La varita de tu caja de MAGIA DISNEY.

CÓMO HACERLO: Este juego no es exactamente un truco, se trata simplemente de un efecto óptico. Coge la varita por un extremo, justo donde la varita cambia de color, entre las puntas de tus dedos pulgar e índice. Hazlo con suavidad, sólo con la fuerza suficiente para que la varita no se caiga.
Seguidamente mueve la mano y el antebrazo hacia arriba y hacia abajo, sin girar la muñeca, y con cierta rapidez. El efecto óptico que verá el público es que la varita se ha vuelto flexible, como de goma. Practica el movimiento delante de un espejo y verás el efecto que produce.

Prueba de habilidad

¿Cómo dibujar un sobre sin levantar e lápiz del papel?
Sigue las instrucciones y lo conseguirás (dibujo 1):

1. Empieza por la base, desde la esquina izquierda a la esquina derecha.
2. Desde la esquina derecha de la base, en diagonal hacia la esquina superior izquierda.
3. En diagonal subiendo hasta el vértice superior.
4. En diagonal bajando hasta la esquina superior derecha.
5. De la esquina derecha a la esquina izquierda (dibujo 2).
6. Baja a la base, hasta la esquina izquierda.
7. En diagonal hasta la esquina superior derecha.
8. Baja en vertical hasta la base derecha (dibujo 3).

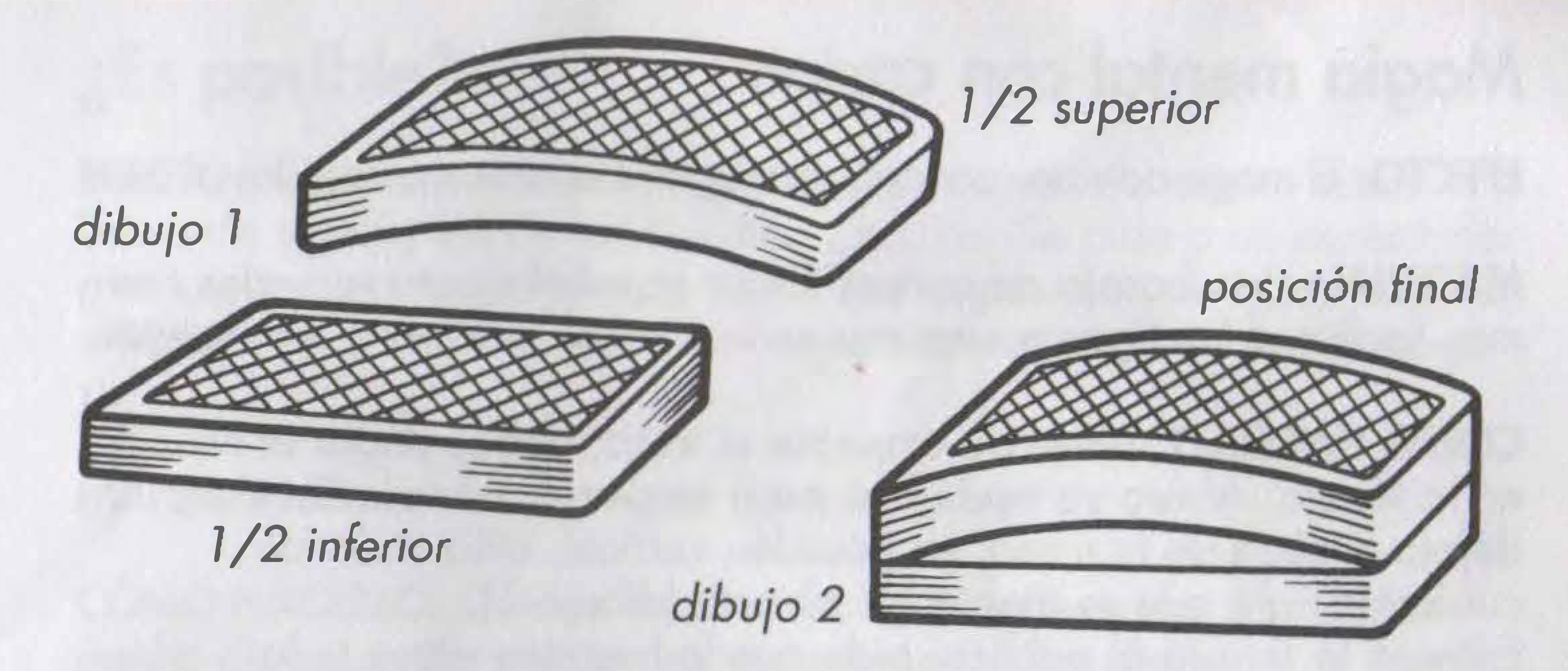


Cómo controlar una carta

EFECTO: Un espectador coge una carta, la memoriza y la devuelve a la baraja. El mago será capaz de encontrarla.

MATERIAL: Una baraja de naipes.

CÓMO HACERLO: Enseña la baraja al público y mézclala. Colócala boca abajo encima de la mesa y pide a un espectador que escoja una carta, la que quiera, y la muestre al resto del público.
Seguidamente debes cortar la baraja más o menos por la mitad y arquear con los dedos la parte superior del mazo (dibujo 1), de manera que al colocarlo sobre la otra mitad, quedará un espacio fácilmente localizable (movimiento que naturalmente debes hacer sin que nadie se dé cuenta).
Separa de nuevo la mitad superior, la que está curvada, y pide al espectador que coloque la carta elegida sobre la mitad inferior de la baraja. Junta otra vez la baraja, tal y como muestra el dibujo 2. El público creerá que la carta está mezclada entre todas las de la baraja. Te será muy fácil adivinar la carta escogida, ya que siempre será la primera después de las cartas que has curvado. Llegado el momento de revelar la carta escogida, puedes elegir varios caminos. Por ejemplo, puedes colocar la baraja detrás de la espalda y fingir que te estás concentrando. Entonces, coge la carta escogida y muéstrala al público. Con la baraja detrás de la espalda, también puedes girar la carta escogida y decir al público que la carta ha girado sola, por arte de magia. Utiliza tu imaginación y podrás crear muchas más posibilidades.



El poder de la mente

EFECTO: Alguien del público esconde dos monedas en dos de sus bolsillos. Después de algunas comprobaciones aritméticas, el mago adivina dónde está cada moneda.

MATERIAL: Dos monedas, una de 20 y otra de 5 céntimos de Euro.

CÓMO HACERLO: Entrega las monedas a uno de los espectadores, vuélvete de espaldas y pídele que guarde cada una de ellas en un bolsillo diferente (derecho e izquierdo). Vuélvete de nuevo y pídele que mentalmente multiplique la moneda del bolsillo derecho por 2, 4 o 6 y que recuerde o anote el resultado. A continuación, pídele que multiplique la moneda guardada en el bolsillo izquierdo por 3, 5 o 7, que sume las dos cifras obtenidas y que te dé el resultado.
Si la cifra que te da es par, en el bolsillo de la izquierda está la moneda de 20 céntimos. Si es impar está la de 5. Recuerda que es siempre en el BOLSILLO IZQUIERDO donde estará la moneda que deberás adivinar. Por eliminación obtendrás la del bolsillo derecho.

Ejemplo 1:	Moneda de 20 guardada en el bolsillo DERECHO	20 x 2 = 40
	Moneda de 5 guardada en el bolsillo IZQUIERDO	5 x 3 = 15
		TOTAL 45

El resultado es impar por tanto la moneda del bolsillo izquierdo es la de 5 céntimos.

Ejemplo2:	Moneda de 5 guardada en el bolsillo DERECHO	5 x 2 = 10
	Moneda de 20 guardada en el bolsillo IZQUIERDO	20 x 3 = 60
		TOTAL 70

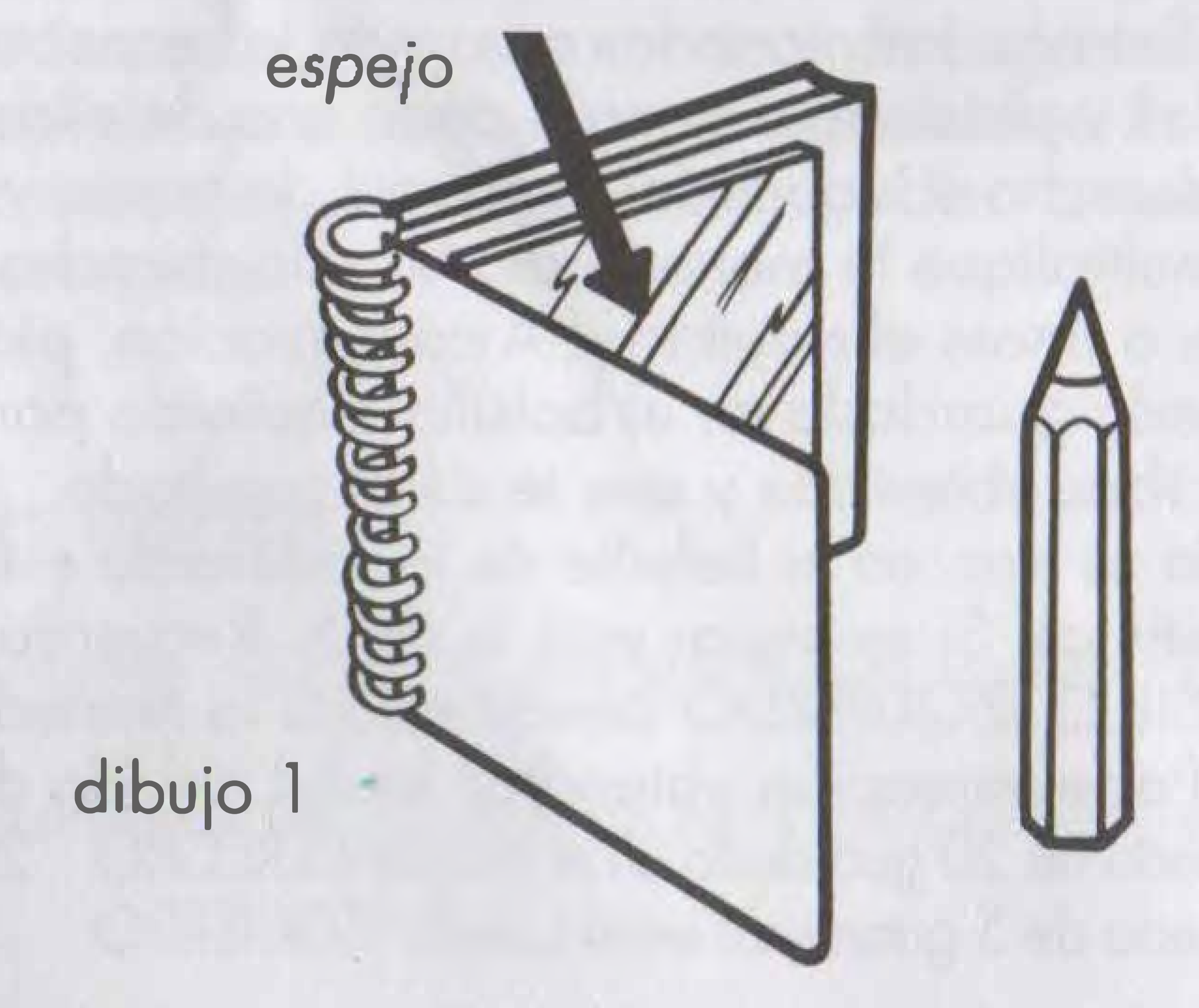
El resultado es par por tanto la moneda del bolsillo izquierdo es la de 20 céntimos.

Magia mental con cartas

EFECTO: El mago adivina, por arte de magia, tres cartas escogidas al azar.

MATERIAL: Una baraja de cartas, mejor española para recordar con más facilidad las figuras, una pequeña libreta, un lápiz y un espejito.

CÓMO HACERLO: Antes de empezar el truco, debes pegar el espejito en la libreta. Ahora ya estás listo para empezar. Abre la libreta y déjala encima de la mesa, en posición vertical, utilizando las cubiertas para que se mantenga abierta (dibujo 1).
Entrega la baraja al público, pide que la mezclen y que te la devuelvan. Colócate frente al espejito y deja, una a una, tres cartas en la mesa. Al dejarlas, debes pasar las cartas por delante del espejo para poder verlas reflejadas. Memoriza las cartas que veas.
Coge la libreta y ciérrala, dejando el espejo en el interior. Escribe el nombre de las tres cartas, arranca la página y guárdate la libreta en el bolsillo. Pide a alguien que gire las cartas y luego muestra tus notas. **Las cartas de la mesa y las que habías anotado son las mismas. ¡Increíble!**



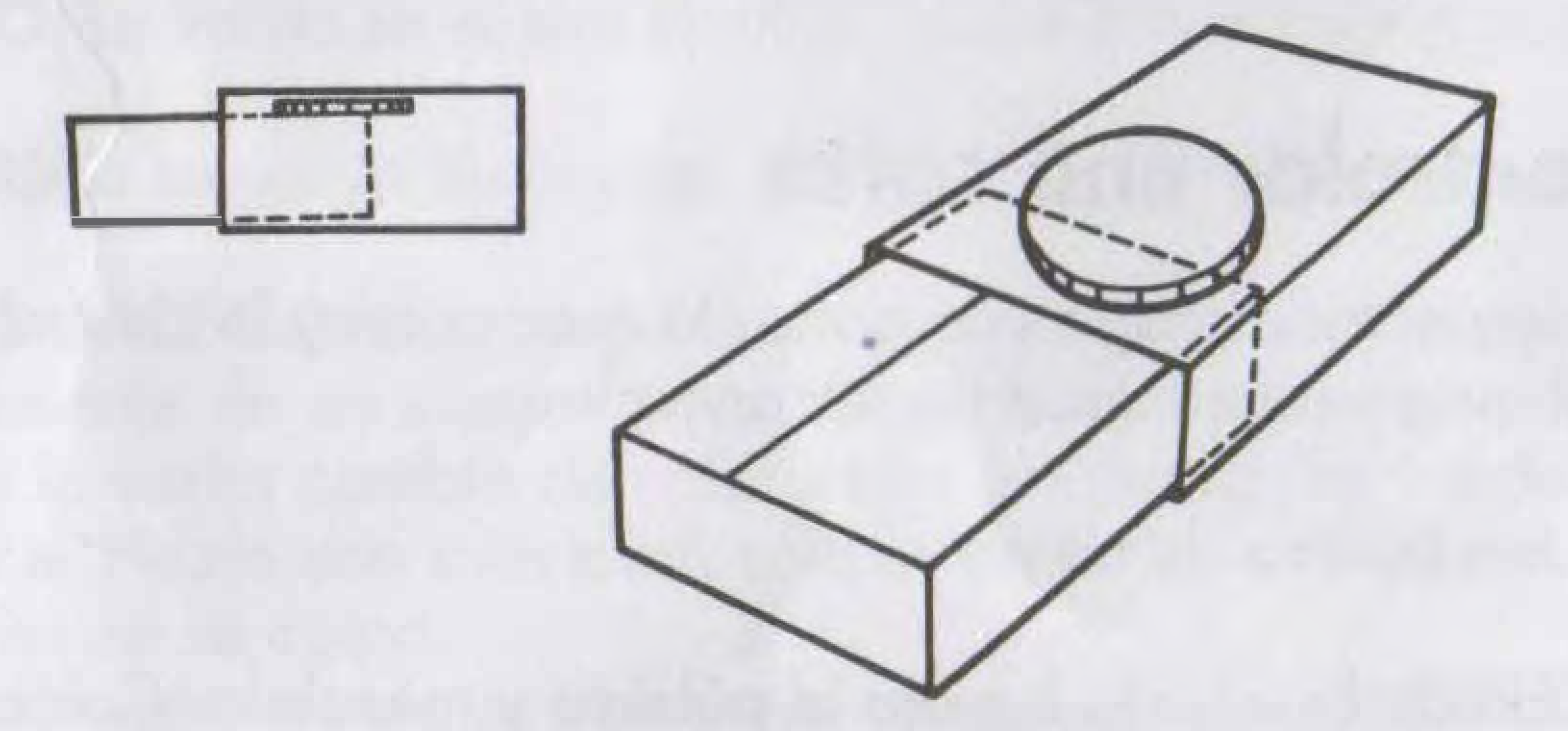
dibujo 1

Moneda fantasma

EFECTO: Por arte de magia una moneda aparece en una caja de cerillas que antes estaba vacía.

MATERIAL: Una caja de cerillas y una moneda de las más pequeñas.

CÓMO HACERLO: Antes de empezar el truco, debes esconder la moneda en la caja. Saca la funda de la cajita y coloca la moneda plana encima de uno de los lados cortos del «cajón» (ver dibujos). Monta otra vez la cajita pero déjala abierta, de manera que la moneda quede sujeta por la tapa. Ahora estás listo para empezar el truco. Enseña la caja abierta para que todo el mundo pueda ver que está vacía. Gesticula con exageración, como si pusieras algo dentro de la caja, y ciérrala. En este momento la moneda caerá en el interior de la cajita.
Cuando abras de nuevo la caja de cerillas, aparecerá una moneda en su interior.



Desaparición de una moneda

EFECTO: Una moneda desaparece de dentro de una caja de cerillas.

MATERIAL: Una caja de cerillas, una moneda de las más pequeñas y unas tijeras.

CÓMO HACERLO: Antes de empezar el truco, debes recortar uno de los lados cortos del «cajón». Monta otra vez la cajita, pero déjala abierta y pide a algún espectador que coloque la moneda dentro. No abras completamente la cajita para que el público no se dé cuenta que has cortado uno de los lados. Cierra la cajita y coloca tu pulgar en el lado que has cortado para que no se caiga la moneda. Agita la cajita para que todo el mundo pueda oír la moneda en el interior. Vuelve a colocar la cajita en la palma de tu mano con el lado recortado hacia ti y, con un ligero movimiento, levanta la mano para que la moneda se deslice y salga de la cajita. Con la moneda escondida en la mano abre la caja, no del todo, y el público verá que la moneda ha desaparecido.

Monedas equilibristas

EFECTO: El mago enseña dos monedas y las coloca, una encima de la otra, apoyadas por el canto. Increíblemente, las monedas mantendrán el equilibrio sin caerse.

MATERIAL: Un palillo y dos monedas iguales.

CÓMO HACERLO: Antes de empezar el truco, debes cortar el palillo de forma que tenga la misma longitud que el diámetro de las dos monedas juntas. Esconde el pequeño palillo en la mano y ya estarás listo para empezar.
Coloca las monedas una encima de la otra, tocándose por los cantos, y tapando el palillo que estará detrás para sostener las monedas. Sujeta el palillo por los extremos y las dos monedas a la vez con el pulgar y el índice. El público creerá que las monedas están suspendidas en el aire. El efecto es fantástico.

El truco del libro

EFECTO: Se selecciona una página de un libro y el mago adivina la primera frase de la página escogida.

MATERIAL: Un libro y dos alfileres (no agujas).

CÓMO HACERLO: Antes de iniciar el truco, memoriza la primera frase de una página del libro. A continuación, coloca uno de los alfileres en la parte superior de esta página y cierra el libro. Cuando estés listo, podrás realizar el truco.
Toma el libro y cubre con la mano el lado donde está el alfiler. Entrega el otro alfiler a algún espectador y pídele que lo introduzca en la parte inferior (el opuesto al que ya tiene tu alfiler clavado). Mientras te acercas a otro espectador que esté más lejos, gira el libro con la otra mano y cubre con ella el alfiler que ha puesto el espectador. Mientras acercas el libro a este segundo espectador, debes sacar el alfiler que había introducido el primer espectador. Invita al espectador que tiene el libro a abrirlo por la página donde está clavado el alfiler. Simula estar muy concentrado y lentamente ve pronunciando la frase que te has aprendido, palabra por palabra. ¡Nadie del público podrá entender cómo lo has hecho!

¿Es posible?

EFECTO: Hay cinco vasos puestos en fila; los tres del centro están llenos de agua y los de los extremos, vacíos. Se pide a un espectador que intente, moviendo un solo vaso, que la posición de los vasos sea alterna, uno lleno, uno vacío. El espectador no lo consigue. El mago sí.

MATERIAL: Cinco vasos y agua para llenarlos.

CÓMO HACERLO: Coloca los 5 vasos en fila y llena los tres de en medio de agua. Para dejar los vasos en posición alterna, uno lleno, uno vacío, uno lleno, uno vacío... el mago toma el vaso del centro, se bebe el contenido y deja el vaso vacío en el mismo sitio. Sólo ha movido un vaso... por tanto... ¡es posible!

¿Cómo le gusta el café?

EFECTO: El mago se ofrecerá para servir el azúcar y, dirigiéndose a la persona que tiene al lado, le preguntará: ¿CÓMO LE GUSTA EL CAFÉ?», para saber la cantidad de azúcar que desea.
Después de la pregunta, seguirá: «¿UNO, DOS O MÁS?». Entonces abrirá la mano y aparecerán varios terrones de azúcar, gastando así una dulce broma.

MATERIAL: Siete u ocho trozos de espuma blanca, cortados en forma de terrón de azúcar.

CÓMO HACERLO: Los terrones de espuma estarán escondidos en la mano derecha. No será difícil ya que la espuma es fácil de comprimir. Se abrirá la mano y, por sorpresa, caerán todos los terrones, que se esparcirán sobre la mesa.

Palillo magnético

EFECTO: Un palillo se levanta, en posición vertical sobre la mesa, colgado sólo de un dedo.

MATERIAL: Un palillo corriente.



CÓMO HACERLO: Mientras haces la presentación del truco, coloca el palillo en posición vertical, en la mesa, y apriétalo con la yema de tu dedo índice. La presión hará que, cuando levantes el palillo, éste quede colgando del dedo durante unos segundos. Cuando lo hagas parecerá que el palillo se siente atraído por el dedo. Haz la prueba antes de empezar el truco, y verás los resultados.
Para demostrar tus grandes dotes de mago, pasa la otra mano por encima y por debajo del palillo para demostrar que no hay ningún tipo de trampa.

Tacto prodigioso

EFECTO: Con los ojos vendados, el mago es capaz de encontrar todas las cartas de un mismo palo, escondidas dentro de una baraja mezclada.

MATERIAL: Una baraja cualquiera y una pieza de tela o un pañuelo para tapar los ojos del mago.

CÓMO HACERLO: Este sorprendente prodigio se logrará gracias a la colaboración de un cómplice. Pide a uno de los espectadores que elija uno de los cuatro palos de la baraja y la enseñe al resto del público. Cuando la baraja ha sido mezclada, el mago va dejando las cartas, una a una y boca arriba, encima de la mesa. Cada vez que aparezca la carta del mismo palo escogido, el cómplice tocará con la pierna la del mago. Naturalmente, para presentar el truco, el mago, el cómplice y los espectadores estarán sentados alrededor de una mesa.

El palillo irrompible

EFECTO: Coloca un palillo en el centro de un pañuelo. Pide a un espectador que lo rompa en trocitos. Pero al abrir de nuevo el pañuelo, el palillo aparecerá entero.

MATERIAL: La varita de tu caja de MAGIA DISNEY, dos palillos y un pañuelo.

CÓMO HACERLO: Antes de empezar el truco, coloca un palillo en el dobladillo del pañuelo. Es muy fácil, pero nadie debe verlo. Ahora ya puedes empezar.
Enseña el pañuelo para que el público vea que no hay nada dentro y colócalo encima de la mesa.
Coloca el segundo palillo en el centro del pañuelo y envuélvelo con el mismo pañuelo. Ofrece a un espectador el pañuelo de forma que el palillo del centro esté en tus manos y el palillo que estaba escondido en el dobladillo quede al alcance del espectador. Pídele que lo rompa. Después pasa la varita mágica y al abrir el pañuelo, el palillo que estaba en el centro del pañuelo aparecerá entero. Como el palillo roto queda dentro del dobladillo, no lo verán. Retira rápidamente tu pañuelo y ponlo en el bolsillo.

Acierto de un color

EFECTO: El mago adivina el color del lápiz escogido.

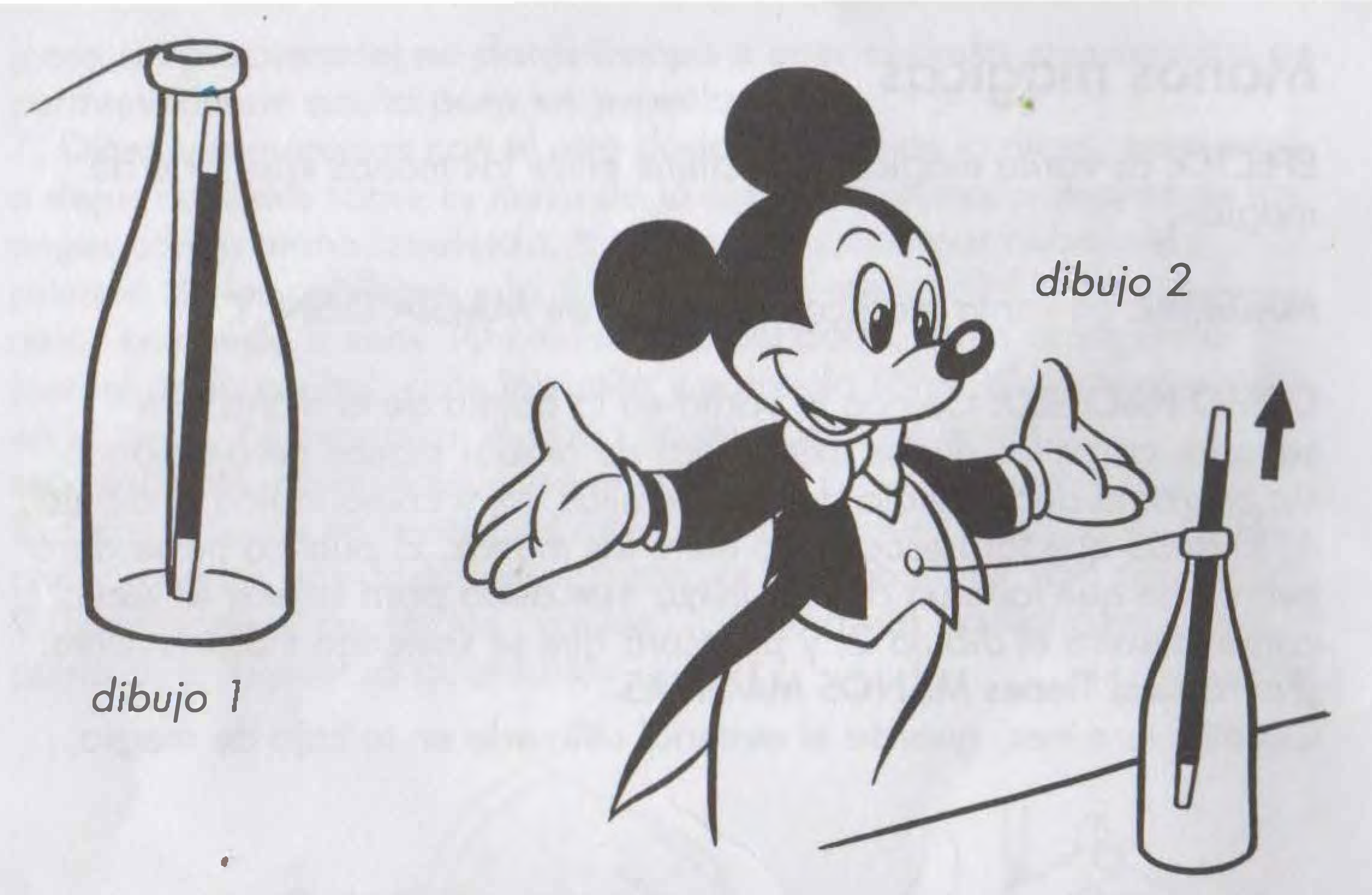
MATERIAL: Tres lápices de diferentes colores.

CÓMO HACERLO: Entrega los tres lápices a un espectador y gírate dando la espalda al público. Pide al espectador que escoja uno de los tres lápices, te lo entregue y que esconda los otros dos lápices en su bolsillo. Manteniendo el lápiz elegido en tus manos, gírate de cara al público, de forma que ahora el lápiz quede a tu espalda. Aprovecha el movimiento para pintarte una uña con el lápiz. Ponte la mano con la uña pintada en la frente, y finge estar concentrándote. Deberás aprovechar este momento para dar un vistazo al color de tu uña y adivinar el color elegido. ¡Muy fácil!

Apuesta mágica

Invita a algún espectador a probar su fuerza. Puedes incluso hacer una apuesta con él. Colócate una tira de papel entre el pulgar y el índice de cada mano, sosteniéndola muy firmemente. Reta al espectador a que rompa la tira de papel en tres golpes. El espectador la romperá, seguramente, de un solo golpe. Por lo que habrá perdido la apuesta ya que tú dijiste «en tres golpes».





Muestra la botella al público y a continuación introduce la varita en el interior. **El extremo que tiene el hilo atado a la varita debe quedar en el fondo de la botella** (dibujo 1).
Sitúa la botella encima de la mesa, y colócate frente a los espectadores de manera que el hilo será más invisible. La botella debe quedar frente a ti, entre el público y tú. Debes situarte tan lejos de la botella como te permita el hilo, y así evitarás que la varita se mueva antes de tiempo. Ahora, con el hilo en tensión, observa que alejando la botella de tu cuerpo muy lentamente la varita subirá por el interior de la botella y si la acercas hacia ti, bajará, dando la ilusión de que la varita flota (dibujo 2). ¡INCREÍBLE!
Cuando termines, guarda el material utilizado en tu caja de magia.

Es recomendable realizar este efecto a cierta distancia del público.

La varita que aparece

EFECTO: El mago hace aparecer una varita mágica.

MATERIAL: La varita mágica de tu caja de MAGIA DISNEY y una goma elástica.

CÓMO HACERLO: Coge la goma elástica y póntela alrededor de tu muñeca izquierda. Coge la varita y colócala dentro de tu manga izquierda, sujetándola con la goma elástica. Mientras hablas, junta las manos y toma la varita con la mano derecha. Separa las manos y la varita aparecerá entre ellas. Un truco similar consiste en usar una cartera. La cartera se coloca en la mano izquierda y se abre con la mano derecha. Utilizando la cartera como pantalla, se saca la varita de entre la cartera, dando la sensación que la estás sacando de su interior.
Cuando termines, guarda el material utilizado en tu caja de magia.

La varita que desaparece

EFECTO: La varita desaparece misteriosamente mientras está envuelta en papel de periódico.

MATERIAL: La varita mágica de tu caja de MAGIA DISNEY, papel blanco, papel charol negro, pegamento y una hoja de periódico.

CÓMO HACERLO: Primero tendrás que construirte una varita falsa. Toma el papel charol, enróllalo alrededor de la varita y pégalo. Ten en cuenta que la longitud de las dos varitas debe ser igual. Ahora coge el papel blanco y confecciona dos puntas blancas iguales a los dos extremos de la varita de verdad. Pega los dos extremos a la varita falsa y saca la varita auténtica del interior del papel. ¡Parecerá que tengas dos varitas mágicas!
Devuelve la varita mágica a la caja. Muestra la varita falsa al público y envuélvela completamente en papel de periódico. El público creerá que la varita de verdad está envuelta en el papel. Arruga el papel de periódico con la varita falsa en el interior. A los ojos del público, la varita habrá desaparecido. ¡Increíble!

Varita sin fin

EFECTO: La varita se alarga misteriosamente ante el asombro del público.

MATERIAL: La varita mágica de tu caja de MAGIA DISNEY y una tira de papel blanco de 5 x 5 cm.



EDUCA BORRAS, S.A.
Osona,1 • 08192 Sant Quirze del Vallès (Barcelona) • SPAIN
www.juguetesborras.es

12301



DISNEY
Mickey
Magic
MAGIA BORRAS
12301
INCLUYE 30 TRUCOS DE MAGIA


© DISNEY

Disney

Mickey

Magic

MAGIA BORRAS

+6

¡Pásatelo en grande aprendiendo los trucos de los mejores magos del mundo!

• • •

Diverte-te à brava aprendendo os truques dos melhores magos do mundo!

JUEGO DE MAGIA
JOGO DE MAGIA

TRUCOS • TRUQUES
30
TRUQUES • TRUCOS

